



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

DANIELLY DE MELO MACÊDO

ESTAMPANDO MEMÓRIAS:

Um Resgate dos Processos Históricos da Fotografia Aplicados ao Design de Superfície

Caruaru

2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

RELATÓRIO CIENTÍFICO E MEMORIAL

ESTAMPANDO MEMÓRIAS:

Um resgate dos processos históricos da fotografia aplicados ao design de superfície

DANIELLY DE MELO MACÊDO¹

Caruaru

2022

¹ Graduada em Design pela Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste . e-mail 8danimelo@gmail.com

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Macêdo, Danielly de Melo.

ESTAMPANDO MEMÓRIAS: um resgate dos processos históricos da fotografia aplicados ao design de superfície / Danielly de Melo Macêdo. - Caruaru, 2022.

50 p. : il., tab.

Orientador(a): Daniela Nery Bracchi

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2022.

Inclui referências, apêndices.

1. estampa. 2. fotografia. 3. design. 4. memória. 5. design de superfície. I. Bracchi, Daniela Nery . (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

AGRADECIMENTOS

Em vários tempos, juntos fizemos um milagre.

Allana Santos - Andrea Camargo - Áurea Azevedo - Bianca Carvalho - Brenda Rodrigues - Bruna Padilha - Camilla Barbosa - Clara, Carla e Carlos Melo - Carolina Valois - Cláudia Lima - Claudio Henrik - Daniela Bracchi - Diogo Cavalcante - Drielly Melo - Gabriel Almeida - Giulia Oliveira - Glenda Cabral - Eduardo Romero - Fátima Finizola - Henrique Melo - Jorge Vicente - Juliana Almeida - Kátia Simões - Livia Cintra - Luciana Freire - Luciana Padilha - Ludmila - Maria Gabriely - Marileide Cecília - Maycon Starllen - Millena Melo - Mirella Cristóvam - Mônica Ester - Nanda Sales - Rafael Santana - Rosângela Augusta - Rosângela Vieira - Sávio Cavalcante - Sônia Lima - Suelma Cristina - Taís Melo - Tamires Lima - Thaís Duarte - Kristal Gomes - Vilas, Vó e Vovô - Williane Araújo.

Gratidão a cada um por ter feito parte dessa jornada.

O auge do autoconhecimento é ver-se, cotidianamente, como uma escultura que se auto esculpe. Eu sou o artista da minha existência, a minha vida é a minha obra de arte cuja exposição ocorre no mundo

Rudolf Steiner

RESUMO

Este projeto tem como finalidade propor uma coleção de estampas construídas a partir de experimentos fotográficos por meio de técnicas de revelação artesanais vivenciadas no Laboratório de Fotografia do Agreste – FotoLab. A metodologia utilizada baseia-se nas diretrizes de Bruno Munari, que orienta desde o entendimento e identificação do problema até as execuções finais. Os experimentos fotográficos e a construção da coleção final de estampas buscam materializar em formas, cores e figuras, parte das vivências da autora atrelada à suas descobertas na fotografia e imersão em processos tanto artesanais quanto digitais referentes à expressão gráfica.

Palavras-chave: estamperia, design de superfície, memória, fotografia

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	7
2.	METODOLOGIA	10
3.	DESENVOLVIMENTO PROJETUAL	13
3.1	O PROBLEMA E SEUS COMPONENTES	13
3.1.1	Estampa TurvÍNia	13
3.1.2	Estampa Lemenalda	14
3.1.3	Estampa Aiciberguiana	16
3.1.4	Estampa Deliriane	17
3.1.5	Estampa Ancoritina	18
3.2	DESENVOLVIMENTO DAS ESTAMPAS DIGITAIS E IDENTIDADE VISUAL	19
3.2.1	Esboços	20
3.2.1.1	Esboço da Estampa TurvÍNia	20
3.2.1.2	Esboço da Estampa Lemenalda	20
3.2.1.3	Esboço da Estampa Aiciberguiana	21
3.2.1.4	Esboço da Estampa Fisgueinilda	22
3.2.1.5	Esboço da Estampa Ancoritina	22
3.2.2	Refinamento dos elementos	23
3.2.2.1	Elementos da Estampa TurvÍNia	23
3.2.2.2	Elementos da Estampa Lemenalda	24
3.2.2.3	Elementos da Estampa Aiciberguiana	25
3.2.2.4	Elementos da Estampa Fisgueinilda	25
3.2.2.5	Elementos da Estampa Ancoritina	26
3.2.3	Identidade Visual	26
3.3	PÚBLICO ALVO E POSSÍVEIS CONCORRENTES	28
4.	DETALHAMENTO TÉCNICO E ESPECIFICAÇÕES	28
4.1	DETALHAMENTO DA ESTAMPA TURVÍNIA	30

4.2	DETALHAMENTO DA ESTAMPA LEMENALDA	31
4.3	DETALHAMENTO DA ESTAMPA AICIBERGUIANA	32
4.4	DETALHAMENTO DA ESTAMPA FISGUEINILDA	33
4.5	DETALHAMENTO DA ESTAMPA ANCORITINA	34
4.6	A COLEÇÃO E SUAS POSSÍVEIS APLICAÇÕES	35
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
	REFERÊNCIAS	45

1. INTRODUÇÃO

O movimento de retratar a arte tem suas origens no ofício da olaria, a capacidade de modelar situações e sentimentos atrelada a sensibilidade de interpretação do artista. Tal início é descrito no mito da origem da pintura, de Plínio (23 -79 d.C.):

Um oleiro foi o primeiro a inventar, em Corinto, a arte de modelar retratos em argila, graças a sua filha. Ela, apaixonada por um jovem que partia para o estrangeiro, traçou numa parede o contorno da sombra de sua face à luz de uma lamparina. Seu pai, aplicando-lhe argila, confeccionou um modelo e o colocou no fogo para endurecer junto com os outros vasos de barro (LICHTENSTEIN, 2004, p. 86).

Analisando a imagem e a história, sabe-se que o mito traz muito mais que uma narrativa sobre a origem da escultura ou da pintura, como é também nomeado. O ser humano sempre tentou representar em superfícies suas vivências, para nelas, eternizar suas memórias. Tal como Cora, a apaixonada filha do oleiro, que registra a face do seu amor com carvão através de sua sombra para jamais esquecê-la.

Nesta perspectiva, identifica-se um comparativo com a fotografia: para Cora registrar a imagem se fez essencial uma superfície (a parede) que na fotografia poderia ser o papel sensível; em ambos os casos, faz-se necessário o referente (objeto), representado pelo modelo. A utilização da lamparina para projetar a sombra do modelo na parede relaciona-se com a exposição à luz no processo fotográfico, que imprime a imagem na superfície sensível. A utilização do carvão associa-se ao revelador², sendo ele o componente que torna a imagem visível. Já o ato de riscar a parede contornando a sombra é comparável ao fixador³, enquanto aquele que registra de fato a imagem na parede.

A interpretação comparativa do mito se assemelha com a definição de fotograma de Philippe Dubois (1993): “fotografias realizadas sem máquina fotográfica, colocando objetos opacos e translúcidos diretamente sobre o papel sensível, expondo o conjunto assim composto à luz e revelando o resultado” (DUBOIS, 1993, p. 116-117).

Nesse contexto, como diz o prefácio do livro *Tudo sobre Fotografia* escrito por David Company (COMPANY In: HACKING, 2012), o ser humano sempre tentou representar

² O revelador é uma solução química que transforma a imagem latente no filme em uma imagem visível composta de diminutos de massas de prata metálica. Os agentes reveladores mais comuns empregados com essa finalidade são o Metol, a Hidroquinona e a Phenidone.

³ O fixador interrompe o processo de revelação e retira todos os haletos de prata que não foram expostos à luz. É importante para manter a qualidade de uma fotografia e tem como base das soluções fixadoras o tiosulfato de sódio.

imagens e por muito tempo, através da pintura. Em 1826 se tem o registro da primeira foto, revelada por Joseph Nicéphore Niépce e a partir daí a fotografia nasce como forma de expressão, mas sua criação é composta por grandes avanços por parte de vários estudiosos.

Atualmente, pelo avanço tecnológico, social e econômico, é evolutivo o crescimento do número de registros de imagens no mundo. É difícil encontrar alguém que não tenha uma câmera, seja ela digital ou por meio de celulares, *tablets* ou *smartphones* em mãos, fazendo qualquer um, fotógrafo. Mas, sabe-se que não basta ser apenas uma fotografia, é necessário que a imagem contenha qualidade, criatividade, ritmo, equilíbrio, um ângulo de visão que transpareça a poética fotográfica, reflexões corroboradas em Eftaiha:

Fotos bem-sucedidas dependem de ordem, e os elementos principais que trazem e enfatizam ordem em uma composição são: linha, contorno, forma, textura, padrão e cor. Toda fotografia, intencionalmente ou não, contém um ou mais desses elementos de design (EFTAIHA, 2012).

Param Lupton e Phillips (2008), esses princípios geralmente são utilizados inconscientemente, mas, sabe-se que é primordial para o designer ter conhecimento a respeito e ter o olhar sensibilizado, aguçado para captar esses elementos e construir uma fotografia sedutora, utilizando-se para isso de estratégias da própria percepção humana.

Nesse processo, todos os elementos têm um grande valor, principalmente a textura, que sempre está presente na maioria das composições, mesmo que às vezes não seja percebida, ela pode ser apresentada na imagem de diversas formas, seja através de traços e linhas, curvas orgânicas, como texturas táteis remetendo a algo rígido, mole, liso, macio ou áspero, enfim a textura pode também passar sentimentos e emoções quando tende a capturar o realismo.

Predomina a presença da textura também no design de superfície por meio da repetição de padrões. A superfície vem antes do Design, e o ser humano sempre teve a necessidade de fazer representações para registro, assim, afirma Renata Rubim, pioneira no design de superfície no Brasil: “desde a pré-história o ser humano tateia por superfícies melhores. Por onde andar, onde sentar, deitar, pôr as mãos, os olhos, a mente. Na busca, a humanidade deixa rastros cada vez mais bonitos e significativos” (RUBIM, 2004).

A Superfície hoje passa a ser vista como um projeto que agrega valor aos produtos; deste modo, passa a adquirir função e começa a ser comercializada. Atualmente o Design de Superfície engloba toda a área do Design, não estando apenas na área têxtil em moda, mas também envolvendo superfícies como papel, plástico, porcelanas, metais, entre outros, se

desfazendo até da bidimensionalidade e no âmbito do Design de Produto tem-se uma gama de projetos de superfície tridimensionais.

Diante da análise de ações e elementos de registro, como nos exemplos anteriores, torna-se possível refletir a significância da fotografia enquanto representação tátil e/ou visual de nossas percepções e memórias. Logo, não demanda-se necessariamente uma câmera para a revelação acontecer, o congelamento de um momento precioso no tempo. E como não podemos revivê-los, nem tão pouco voltar atrás, um simples registro torna-se algo extraordinário.

Sabe-se então que o design é considerado pragmático, realista e objetivo. Tudo se constrói através de um projeto. Enquanto isso, a fotografia envolve subjetividade e representatividade. Agregando ambas as vertentes, elas transitam constantemente entre o ser artístico e o comercial, andando juntas e se complementando.

Para além da identificação pessoal e do aprofundamento sensível sobre a capacidade de registro de percepções e memórias por meio da fotografia e desta como base para a construção de expressões gráficas fundadas no imaginário, como é o caso das estampas, pontua-se a relevância do resgate de técnicas de revelação artesanais para o desenvolvimento de experimentos tangíveis.

Isto posto, o Laboratório de fotografia do Agreste - FotoLab, vem trabalhando no resgate de técnicas de revelação fotográfica artesanais para desenvolver pesquisas e experimentos ligados ao imaginário da fotografia. Porém, há uma carência de projetos de design que utilizam estes experimentos. Pensando nisso, e através da vivência de estágio no próprio laboratório, foram questionadas possibilidades para unir essas duas vertentes: o design e a fotografia. A textura é um elemento forte e presente nas duas áreas, através do Design de Superfície e de registros de texturas propõe-se criar uma coleção de estampas.

Nesta perspectiva percebe-se que há um número de criação considerável de produtos no mercado, sejam eles do meio gráfico, na área de produto ou moda, muitas marcas similares competindo entre si em razão do mesmo item. Para buscar um diferencial, os designers estão reconhecendo que a textura pode somar bastante na conquista do usuário, por meio da autenticidade, despertando desejos e emoções.

Durante este estudo procura-se compartilhar reflexões, disponibilizar conhecimento e introduzir a fotografia ao estudo de design, não só como referência. Desta forma, a criação de estampas utilizando a fotografia como instrumento direto, propaga a importância histórica das técnicas artesanais, que muitos não possuem conhecimento, somando assim, valores estéticos

e simbólicos para potenciais aplicações em produtos, por meio do entendimento de técnicas evolutivas de composição baseadas em elementos fotográficos, técnicas artesanais e aprimoramento de aplicações em padrões de expressão gráfica, como é o caso do fotolivro.

Portanto, o objetivo geral definido nessa jornada foi: Construir estampas seguindo os princípios do design de superfície por intermédio de imersão em processos tanto artesanais quanto tecnológicos evolutivos da expressão gráfica. Temos, ainda, como objetivos específicos: explorar as técnicas de revelação históricas e alternativas e experimentar no design de superfície métodos de rapport (sistema de repetição) adequados para a finalidade do projeto. Esta coleção será mostrada por meio de um fotolivro, escolhido aqui como veículo para apresentação do trabalho.

A metodologia a qual esse estudo se estrutura está nos encaminhamentos de projeto de design apresentados por Munari (MUNARI, 2002), um artista plástico, visual e designer. Seu livro "Das coisas nascem as coisas" apresenta métodos maleáveis voltados a obtenção de resultados mais afetivos e simples, ornando dessa forma com o imaginário, que na pesquisa aparece como uma pedagogia particularmente poética e romântica, possibilitando dessa maneira a conexão com os objetivos do presente trabalho de pesquisa. Neste contexto, Munari diz que:

no campo do design não se deve projetar sem um método, pensar de forma artística procurando logo a solução, sem fazer antes uma pesquisa sobre o que já foi feito de semelhante ao que se quer planejar, sem saber que materiais utilizar para a construção, sem ter definido bem a sua exata função (MUNARI, 2002, p. 10-11).

Como suporte ao constructo metodológico definido à luz de Munari, uma infraestrutura foi encadeada para nortear as etapas trabalhadas por meio dos métodos de Munari. São 12 etapas: Problema (P), Definição do Problema (D), Componentes do Problema (CP), Coleta de dados (C), Análise de dados (A), Criatividade (C), Materiais (MP), Experimentação (E), Modelo (M), Verificação (V), Desenho de construção (DC), Solução (S).

As estampas são apresentadas nos itens 3.1.1, 3.1.2, 3.1.3, 3.1.4 e 3.1.5. A coleção é, por fim, apresentada no formato de um fotolivro, no qual a autora pode experimentar criativamente o encadeamento das estampas num produto editorial. Com este trabalho, espera-se contribuir para o avanço sensível do campo da estampa e das produções gráficas ligadas ao tema da memória e da subjetividade.

2. METODOLOGIA

Este capítulo apresenta o passo a passo da elaboração e concepção das estampas da coleção Estampando Memórias. Tendo em vista que é um trabalho projetual, foram utilizados os procedimentos metodológicos do livro *Das Coisas Nascem Coisas* (MUNARI, 2002) criado pelo designer Bruno Munari. Este método estabelece uma sequência de procedimentos para a resolução de um problema de design.

A metodologia de Munari foi escolhida por apresentar uma ordem de processos necessários e lógicos para a finalidade do projeto. Essa metodologia contempla várias áreas de desenvolvimento do design e enquadra-se de maneira suficiente para o objetivo da presente pesquisa. Segundo Munari (2002), o importante é que as operações necessárias sejam realizadas segundo uma ordem ditada pela experiência.

A metodologia é construída a partir de doze passos listados a seguir, para enfim chegar no final que é a solução:

- **Problema (P)** – a resposta que surgirá de uma necessidade;
- **Definição do problema (D)** – detalhamento do problema, trata-se de um aprofundamento do que será o projeto, qual o público alvo e onde será aplicado, a partir dessas definições, o projeto se desencadeará;
- **Componentes do problema (CP)** – a partir da definição, é preciso separar o problema em subproblemas, para que desta forma, se analisa separadamente cada componente, visando mais excelência adiante;
- **Coleta de dados (C)** – pesquisas e estudos mediante ao que foi colocado como componentes para evitar falhas;
- **Análise de dados (AD)** – os dados pesquisados anteriormente devem ser recolhidos e analisados a fim de estabelecer o que deve ou não ser utilizado no projeto;
- **Criatividade (C)** – com base na análise, agora é importante gerar operações antes de decidir alguma solução, gerando possibilidades de materiais e tecnologias, toda a ideação;
- **Materiais e tecnologia (MT)** – análise do que foi proposto anteriormente e averiguação das operações são preferíveis e mais viáveis para ser acrescentadas ao projeto;
- **Experimentação (E)** – verificação do que foi sugerido e, nesse momento, pode ser que surjam outras soluções ou melhores adequações do objeto;
- **Modelo (M)** – é nesta etapa que se tem uma solução quase definida, pois verifica-se a solução através do esboço ou do protótipo;

- **Verificação (V)** – Validações e testes para possíveis correções de erros das etapas anteriores;
- **Desenho de construção (DC)** – definição do melhor resultado finalização.
- **Solução (S)** – finalização eficiente do projeto como resultado de todo o passo a passo anterior.

Frente aos encaminhamentos e consequente entendimento dos princípios metodológicos de Munari, será apresentado o desenvolvimento do projeto de design da coleção de estampas. Cada passo sofreu adaptação de sua metodologia, voltada ao conteúdo desta pesquisa, conforme sintetizado no quadro a seguir.

Quadro 1: aplicação da metodologia de Bruno Munari ao projeto Estampando Memórias

1. Problema:	<ul style="list-style-type: none"> ● Construção de uma coleção de estampas inspirada em vivências e memórias
2. Definição do problema / Componentes do problema:	<ul style="list-style-type: none"> ● Compreender como a memória pode levar a elaboração de uma coleção; ● Buscar inspiração nas técnicas de fotografia artesanal (cianotipia, fotograma e pinhole); ● Desenvolver estampas digitais; ● Criar a identidade visual; ● Definir público alvo; ● Apresentação da coleção no formato de fotolivro.
3. Coleta de dados / Análise de dados:	<ul style="list-style-type: none"> ● Pesquisar métodos manuais e digitais para criação de padrões de estampas; ● Estudar sobre as técnicas fotográficas artesanais; ● Estudos sobre o Design de Superfície e suas relações com a fotografia;
4. Criatividade	<ul style="list-style-type: none"> ● Manipulação de imagens e efeitos digitais; ● Criação de estampas e aplicação em superfície; ● Papéis e tipos de impressão.
5. Materiais e tecnologia/ Experimentação:	<ul style="list-style-type: none"> ● Testes de impressão; ● Papel, impressora, tesoura e cola; ● Softwares digitais; ● Protótipo;
6. Modelo:	<ul style="list-style-type: none"> ● Corrigir erros da etapa anterior a partir de protótipo; ● Analisar custos; ● Construção da boneca.
7. Verificação/	<ul style="list-style-type: none"> ● Testes finais;

Desenho de construção:	<ul style="list-style-type: none"> • Análise das aplicações; • Solução de possíveis problemas identificados.
8. Solução:	<ul style="list-style-type: none"> • Coleção de estampas apresentadas por meio de uma narrativa visual em fotolivro.

Fonte: elaborado pelo autor

3. DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

3.1 O PROBLEMA E SEUS COMPONENTES

A partir do problema "Construção de uma coleção de estampas inspirada em vivências e memórias", buscamos experimentar a memória como fio narrativo da produção de estampas. Por isso, no primeiro componente do problema, "Compreender como a memória pode levar à elaboração de uma coleção", partimos de momentos marcantes na nossa trajetória.

3.1.1 Estampa Turvânia

Durante o mergulho foi buscado entre as memórias os primeiros contatos com a fotografia, até encontrar o registro a seguir.

Figura 1: Imagem referência da primeira memória de inspiração



Fonte: acervo pessoal do autor

Essa sou eu, fotografada pela minha avó, Cecília. Ela foi quem registrou toda minha infância através de sua câmera analógica. Na época, fotografar era superestimado, apenas em datas especiais e o clique só saía com tudo bem montado para não dar errado. Então tinha sempre um estado de ansiedade em volta, eu acompanhava minha avó nesses registros, ficava ao lado dela, contando quantas fotos faltavam para o filme acabar e aguardando o momento célebre em que ela me deixava olhar pelo visor da câmera. Neste clique eu estava chorando por querer estar com a câmera e não sendo fotografada e para eu poder ficar na pose para foto fui enganada com um pequeno toca fitas fingido de câmera.

Para ilustrar essa memória na estampa Turvânia, trouxe 3 elementos principais para representá-la, a câmera e o toca fitas que são os protagonistas da história, com o laço remetendo à narradora. Para compor a cena foi usado traços com ondas e linhas para trazer uma ideia de água, de mar representando mergulho dentro dessa memória, e como esse recorte é uma lembrança distante os elementos de ligação e sobreposição trazem uma sensação confusa, como se essa água tivesse turva e a partir desse conceito foi retirado seu nome: Turvânia.

3.1.2 Estampa Lemenalda

A segunda memória que inspirou esta coleção de estampas vem do fato de que a fotografia sempre teve um papel de destaque na minha trajetória e durante a faculdade. Enquanto cursava a disciplina de Fotolinguagem, que foi responsável pela expansão do meu olhar em torno da textura, houve o exercício “às cegas” contribuiu para meu interesse fotográfico no campo das texturas e se faz referência na criação da estampa Lemenalda

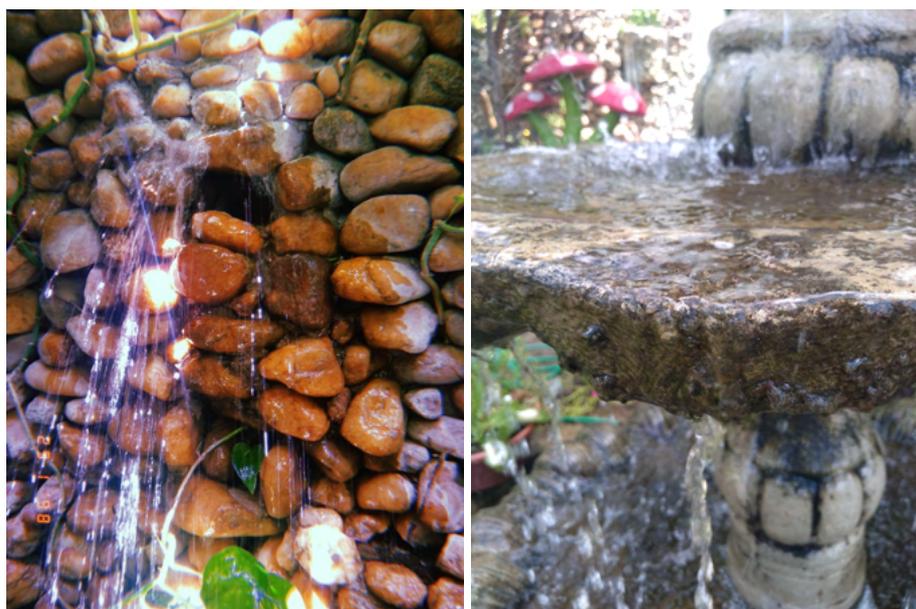
Este exercício inspirador aconteceu da seguinte forma: foi formado duplas e elas foram separadas, uma ficou de olhos vendados enquanto a outra fotografava algum objeto em macro, algum detalhe, e em seguida criava um poema descrevendo a imagem capturada. O texto era entregue à parceira vendada, que foi encaminhada ao lugar próximo para que encontrasse a cena descrita e fizesse seu registro do que acreditasse que se referia ao poema. Minha dupla foi Brenda Rodrigues e ficamos impressionadas com a nossa conexão ao fazer a interpretação e conseguir capturar imagens próximas.

Durante a concepção deste projeto fizemos essa dinâmica novamente, só que de forma remota. Brenda estava em Roma e eu em Caruaru. De lá ela fez as fotografias das texturas e o poema para que eu interpretasse e busquei daqui de Caruaru o que me vinha à mente. O poema de Brenda dizia:

“Um material tão rígido que esse dever de ser modelado ficou destinado para o elemento água. Poderia dizer que outro elemento natural moldou aquela textura, o vento quem sabe não teria se juntado com a água e desenhado em sua superfície. Finos sulcos e furos que poderiam muito bem se fantasiar de osso. Aquele osso de galinha que muitos amam roer. Delicado como um osso porém tão rígido quanto. Os desenhos em sua superfície são sem pretensão, foram criados ao longo do tempo e a uniformidade e simetria não fazem parte dessa construção da textura. São elementos naturais, agindo sobre um outro elementos natural” (RODRIGUES, 2019)

A seguir, vemos a imagem registrada a partir da interpretação do poema:

Figura 2: Imagem referência da segunda memória de inspiração



Fonte: acervo pessoal do autor

Para criar a estampa Lemenalda foram analisadas as fotografias e pontuado alguns aspectos visuais, como a queda d'água trazendo uma verticalidade e os formatos arredondados das pedras que diferente da estampa Turvânia, causando uma sensação de ordem apesar do seu desequilíbrio pela sua organicidade. Assim, a partir dessas observações a posição reta remete a queda, quebrando a confusão da estampa anterior, trazendo um efeito

um pouco mais direcionado e calmo, refletindo os caminhos da jornada como um leme inspiração para seu nome.

3.1.3 Estampa Aiciberguiana

Seguindo o mesmo princípio da estampa Lemenalda a estampa Aiciberguiana também é gerada a partir de imagem e poema de Rodrigues. O poema dizia:

“Escrever, ser lembrado, talhado e riscado, letras com significado e serifado. Uma face que se mostra de forma bem trabalhada, enquanto as demais faces parecem ainda estar in natura e nitidamente bruta. Nota-se que as demais faces foram esquecidas de serem talhadas, detalhadas e riscadas por mãos humanas. O material é tão duro quanto as palavras: secas, irregulares e apertadas naquele pedaço de peça destinada para as letras” (RODRIGES, 2019)

Fui em busca de representar fotografando mais texturas a partir de cenas cotidianas em Caruaru-PE

Figura 3: Imagem referência da terceira memória de inspiração



Fonte: acervo pessoal do autor

As imagens têm como característica forte a presença de ordem, de luz e sombra numa superfície dura, que contém curvas expressando uma dualidade (claro e escuro ou pontiagudo

mas, arredondado, inicialmente lhe afasta mas, também pelo seu impacto lhe prende a atenção) e esses pontos foram traduzidos com a sobreposição do elemento, sendo duplicado e redirecionado, que foi simplificado de cone para triângulo pois seu significado principal é equilíbrio e força. A composição traz para narrativa um sentimento de resistência sobre os obstáculos da história e o olhar sobre outras perspectivas feito um iceberg no oceano e é dessa tradução que foi gerado o nome Aiciberguiana.

3.1.4 Estampa Deliriane

Buscando fazer o mesmo movimento da estampa Turvânia mergulhei na minha história para lembrar do primeiro contato com o design de superfície. E quando visito minha mãe em Cachoeirinha-PE percebo o quanto ela gosta e é adepta de padrões, de estampas e texturas. Eles estão presentes em tudo na casa, desde a fachada, contendo mais de 4 tipos de padrões diferentes nas paredes, até suas vestimentas, cortinas etc.

Isso me fez recordar que na minha infância eu tinha pesadelos recorrentes com padrões aleatórios me engolindo. Eles estavam estampados em um dos lençóis da minha cama, que não existe mais. Então, analisando essa memória, foi feita uma pesquisa em busca de referências que pudessem materializar a imagem desse sonho. Segue as imagens que inspiraram a estampa Deliriane:

Figura 4: Imagem referência da quarta memória de inspiração



Fonte: acervo pessoal do autor

Analisando as imagens é perceptível a alta repetição de padrões causando uma sensação estranha visualmente devido a essa quantidade de informação. Como a ideia é expressar uma memória trazida de um sonho, essa característica foi estudada e direcionada para remeter um resgate confuso de ações, fazendo a alusão a pesca, então os padrões foram desenhados dentro de bolhas como se a imaginação estivesse físgando cenas do sonho ou seja, a memória se movimentando. E foi a partir desse conceito que o nome Deliriane surgiu, de delírio, sobre físgar os sonhos, as ilusões, a imaginação e a imaginação criatividade de inventar.

3.1.5 Estampa Ancoritina

A estampa 5 Ancoritina teve a sua construção durante o cenário pandêmico. Numa rotina isolada, o processo criativo ficou ainda mais difícil, então houve um movimento de olhar para dentro e fotografar o que me acompanhou nessa jornada e desse registro tirar elementos para compor a criação. Como parte do processo foi criado um painel imagético com o resultado para auxiliar na criação.

Figura 5: Imagem referência da quinta memória de inspiração



Fonte: acervo pessoal do autor

Dentre os registros, essas três imagens foram selecionadas para compor a estampa Ancoritina pois os elementos de linha e círculos se repetiram bastante e a imagem do Morro Bom Jesus, (Caruaru-PE) foi o personagem principal que me acompanhou durante o isolamento na pandemia. A vista se tornou sinônimo de esperança, minha companhia. E essa história fala sobre esse movimento, questionar sobre o que fica com a gente? O que nos marca? O que guardamos? Nossas memórias são pequenos recortes da nossa trajetória e tudo de certa forma está conectado, assim, como esse projeto. A estampa Ancoritina foi criada horizontalmente para ser afetiva, abraçar trazendo uma sensação de pausa para observar, ancorar e é daí que surge o nome Ancoritina, de âncora. E aqui finalizamos essa história.

3.2 DESENVOLVIMENTO DAS ESTAMPAS DIGITAIS E IDENTIDADE VISUAL

A geração de alternativas para os elementos das estampas foram feitas de maneira espontânea, à mão livre, tendo como referências as imagens e a narrativa apresentadas anteriormente e sua identidade criada com o objetivo de manter um padrão estético para conectá-las. Foram rabiscados desenhos de forma livre, sem restrições buscando um olhar

semiótico que gerasse alternativas de formas simplificadas e criativas para remeter o conceito de cada estampa.

3.2.1 Esboços

3.2.1.1 Esboço da Estampa TurvÍNia

Houve facilidade em definir os ícones para ilustrarem os elementos: o laço, a câmera e o toca fitas. Porém, as soluções iniciais dos desenhos das câmeras e do toca fitas estavam com uma síntese bem próximas e poderiam ser confundidas, então fomos em busca de fazer essa diferenciação e adicionamos fones ao toca fitas. Uma curiosidade é que as ilustrações foram criadas a partir de uma única linha, o traço não tem pausas.

Figura 6: Esboço da estampa TurvÍNia

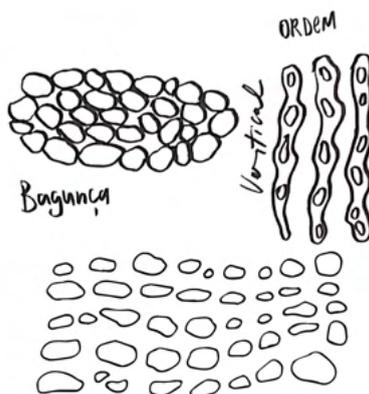


Fonte: acervo pessoal do autor

3.2.1.2 Esboço da Estampa Lemenalda

Por ter um traço de baixa complexidade, não houve dificuldades no desenho dos elementos, mas sim em agrupá-los, para que houvesse ritmo, direção e ordem apesar da aleatoriedade da forma.

Figura 7: Esboço da estampa Lemenalda



Fonte: acervo pessoal do autor

3.2.1.3 Esboço da Estampa Aiciberguiana

Essa estampa especificamente passou por um longo processo até encontrar uma forma que a traduzisse e que fosse interessante visualmente, houve uma tentativa de tentar explorar a tridimensionalidade mas, foi descartado porque iria fugir da identidade da coleção. Definimos então a forma do triângulo e reduzimos essa ideia de luz e sombra e a expressamos através da sobreposição.

Figura 8: Esboço da estampa Aiciberguiana

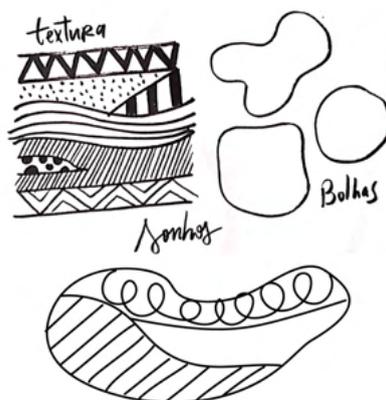


Fonte: acervo pessoal do autor

3.2.1.4 Esboço da Estampa Fisgueinilda

O processo criativo também foi bem longo, por ter muitos detalhes, depois da ideia definida, foi preferível concluí-la no digital para facilitar os ajustes. Foi então definido 3 bolhas e dentro delas reproduzir os padrões encontrados nas referências.

Figura 9: Esboço da estampa Fisgueinilda

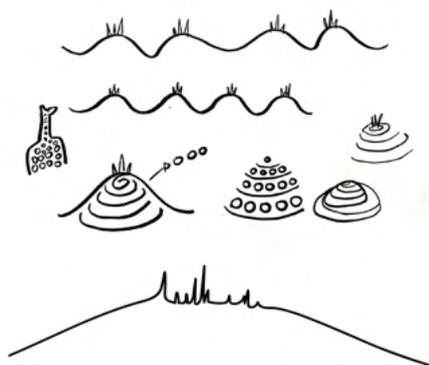


Fonte: acervo pessoal do autor

3.2.1.5 Esboço da Estampa Ancoritina

Diferentemente, teve um processo bem fluido, o morro foi sintetizado para acolher os outros elementos, e então foi estudado e desenhado várias soluções para trazer um pouco de profundidade através das linhas que foi colocado uma distância entre elas e o tamanho dos círculos também foram reduzidos.

Figura 10: Esboço da estampa Ancoritina



Fonte: acervo pessoal do autor

3.2.2 Refinamento dos elementos

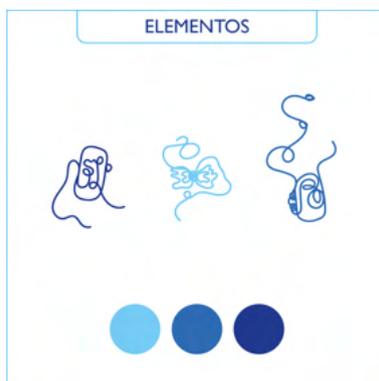
Nesta etapa todos os rabiscos foram digitalizados e transferidos para o software Adobe Illustrator para vetorização. Após isso, foi definido e selecionado os elementos que irão compor a estampa e feito o refinamento a partir das ferramentas disponíveis na plataforma. Segue o resultado abaixo.

3.2.2.1 Elementos da Estampa Turvânia

Seguimos com as figuras da câmera, laço e rádio que foram reproduzidas através da ferramenta caneta da plataforma, aperfeiçoadas e finalizadas com um traço fino e curvilíneo.

Definimos 3 tons distintos para representar cada uma das figuras, pois, como a ideia é fazer uma estampa cheia e conectada, as cores trazem individualidade e ritmo a cada símbolo.

Figura 11: Elementos da estampa Turvânia

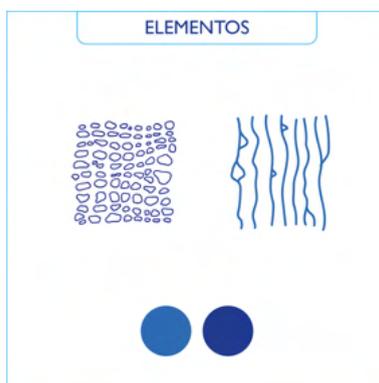


Fonte: acervo pessoal do autor

3.2.2.2 Elementos da Estampa Lemenalda

O rascunho já estava bem desenvolvido, então foi aplicado a ferramenta traçado de imagem do Adobe Illustrator para vetorizar. As formas foram refinadas com a ferramenta caneta e foram adicionadas linhas verticais para definir uma direção e conectar as formas orgânicas. Foi preciso também fazer alguns ajustes de espaçamento para a composição ficar mais fluida.

Figura 12: Elementos da estampa Lemenalda



Fonte: acervo pessoal do autor

3.2.2.3 Elementos da Estampa Aiciberguiana

Para digitalizar os elementos da estampa Aiciberguiana foi utilizado a ferramenta caneta transferindo a imagem e reproduzindo o vetor. A aplicação da cor levou em consideração os tons claro e escuro, de modo a refletir a dualidade da luz e sombra, causando contraste e remetendo ao conceito da estampa.

Figura 13: Elementos da estampa Aiciberguiana

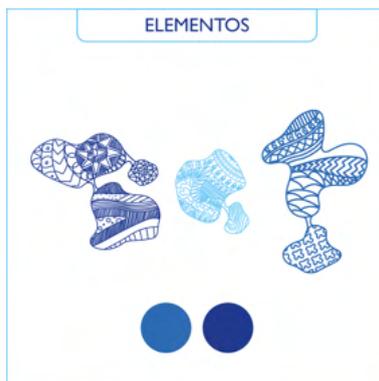


Fonte: acervo pessoal do autor

3.2.2.4 Elementos da Estampa Fisqueinilda

Essa composição por ter uma alta complexidade toda a textura foi desenvolvida digitalmente inspirada na referência, feita com a ferramenta pincel do Adobe Illustrator. As bolhas foram separadas em núcleos e cada teve uma cor definida. Para melhor legibilidade nessa estampa foi preciso ter uma variação de espessura da linha, o contorno da bolha é mais grossa e os detalhes das texturas são menores.

Figura 14: Elementos da estampa Fisqueinilda

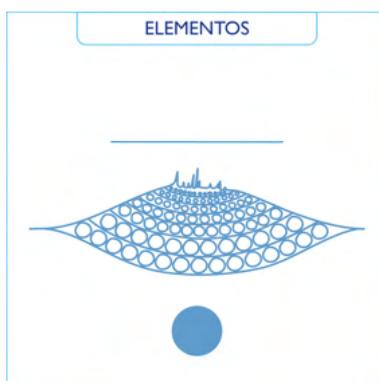


Fonte: acervo pessoal do autor

3.2.2.5 Elementos da Estampa Ancoritina

Os elementos dessa estampa foram digitalizados de forma mista, o morro como elemento principal foi retirado do rascunho e a solução da textura com os círculos foram criados com a ferramenta pincel da plataforma, conseguindo um alinhamento mais definido através dos instrumentos de auxílio do software.

Figura 15: Elementos da estampa Ancoritina



Fonte: acervo pessoal do autor

3.2.3 Identidade Visual

Definir uma linguagem estética é importante para dar personalidade ao projeto e expressar seus conceitos a partir dos seus elementos gráficos. A partir da geração da primeira

estampa TurvÍNia foi determinado que uma fonte de inspiraÇo a ser seguida seria o mar, pelo mergulho que vamos transmitir através do resgate das memórias, ento tangibilizando essa ideia, utilizamos as um estilo de ilustraÇo com linhas em sua base. Que por sua vez essa linha se dirige ao fio de memórias, que conta uma histria, se transforma e se movimenta. Seguindo a inspiraÇo do mar e agregando a caracterÍstica da tcnica de revelaÇo cianotÍpia, que tem como caracterÍstica principal a cor azul foi determinada essa paleta de cores a seguir:

Figura 16: Paleta de cores



Fonte: acervo pessoal do autor

No livro “A psicologia das cores” Eva Hellen confirma que a cor azul simboliza o pertencimento à água. Além disso traz uma citaÇo de Kandinsky: “Quanto mais profundo o azul, mais ele chama o homem em direÇo ao infinito, despertando nele o anseio pelo puro e, finalmente, pelo transcendental” (KANDINSKY in HELLEN, 2013, p. 85) e continua contextualizando o significado por trs da palavra azul que é “triste e melanclica”. Dentro dessa perspectiva, as cores definidas refletem a sensibilidade do projeto de mergulhar no passado, de uma forma descolorida para se entender, se conectar e criar através dessa sua narrativa. Para refletir esses conceitos foi optado por uma esttica limpa, leve e orgnica que est exposta nas composiÇes.

Para complementar foi gerado uma linguagem visual e um logotipo, resgatando uma esttica vintage com detalhes que remetem ao feito à mo, que lembram o mar trazendo a sensaÇo de mergulho nas memórias e os efeitos de pincel e texturas de papel que representam as revelaÇes de cianotÍpia manipuladas digitalmente.

Figura 17: linguagem visual



Fonte: acervo pessoal do autor

3.3 PÚBLICO ALVO E POSSÍVEIS CONCORRENTES

O público alvo do projeto são pessoas que buscam consumo com histórias, que valorizam o produtor artista, sensibilidade e subjetividade. Também amantes de arte e empreendedores que acreditam na criação autoral como forma de agregar valor ao produto.

Os concorrentes são artistas, designers, pequenos produtores, empreendedores, slow fashion, que são adeptos a estampas criadas a partir de suas experiências. Que acreditam e apoiam a sensibilidade para ter um produto autêntico no mercado.

Dentre essa área foi encontrada a artista/designer/ilustradora Joana Lira, que se expressa olhando para suas raízes estampando histórias em diversas superfícies, papel, porcelanato, tecido, parede, etc. O Estúdio Oba é um escritório de design que dentre seus serviços gráficos oferece estampas criadas de forma autoral inspiradas no cenário cultural nordestino. E Mari Souza, criadora de conteúdo e ilustradora que conta cenas do seu dia a dia através da arte afetiva e estampa em produtos personalizados aplicados em vários tipos de superfícies.

4. DETALHAMENTO TÉCNICO E ESPECIFICAÇÕES

Depois de ter estabelecido os elementos e a identidade visual foi trabalhado a composição visual, na qual o processo foi de bastante dedicação, para que as estampas tivessem harmonia, clareza e espontaneidade. Vários ajustes foram feitos para os encaixes do rapport (sistema de repetição) terem um resultado satisfatório. Depois da definição dos módulos os vetores foram expandidos e tornados objetos para manter as particularidades das espessuras das linhas. Meneses define esse processo da seguinte forma:

[...] elementos podem ser elaborados por meio de imagens, desenhos e superfícies concretas, desde que representados graficamente. É frequente o uso de um módulo que, depois de submetido a repetições (simetrias de translação, de rotação, de reflexão, de inversão e de dilatação, equivalência de áreas, fractais, pavimentação do plano), resulta em padrões que compõem ou constituem as superfícies (MENESES, 2009, p. 123).

O módulo é a imagem, o desenho ou a composição que vai se repetir. E para exemplificar algumas dessas possibilidades trago o gráfico abaixo retirado do livro “Design de Superfície - Ações comunicacionais táteis nos processos de criação, Conheça as possibilidades projetuais desta especialidade de Design” de Renata oliveira Teixeira de Freitas:

Figura 18: Sistema de repetição



Figura 3.5 Sistemas de Repetição.

Fonte: www.nds.ufrs.br, 2008.

Fonte: FREITAS, 2011, p. 58.

Para criar as estampas, definimos os módulos com estrutura de encaixe para deixarmos o padrão mais corrente e utilizamos dois tipos de grids para as repetições seguindo a referência acima: o sistema alinhados sem reflexão e o sistema não alinhados vertical também sem reflexão.

4.1 DETALHAMENTO DA ESTAMPA TURVÍNIA

Sendo uma composição de altíssima complexidade, o módulo TurvÍNia tem várias conexões e para conseguir obter esse resultado foi seguido a técnica de criação de rapport “drop” disponibilizada no livro “Desenhando a Superfície” (RUBIM, 2004. p. 37). Dessa forma, foi possível utilizar apenas um fio sem fim para cada elemento e causar a sensação de mergulho remetendo às texturas de água. Seu sistema de repetição foi o não alinhado vertical sem reflexão aplicado no software Adobe Illustrator e seu módulo quadrado na medida de (496pt x 509pt).

Figura 19: Módulo/Grid/Rapport - Estampa TurvÍNia

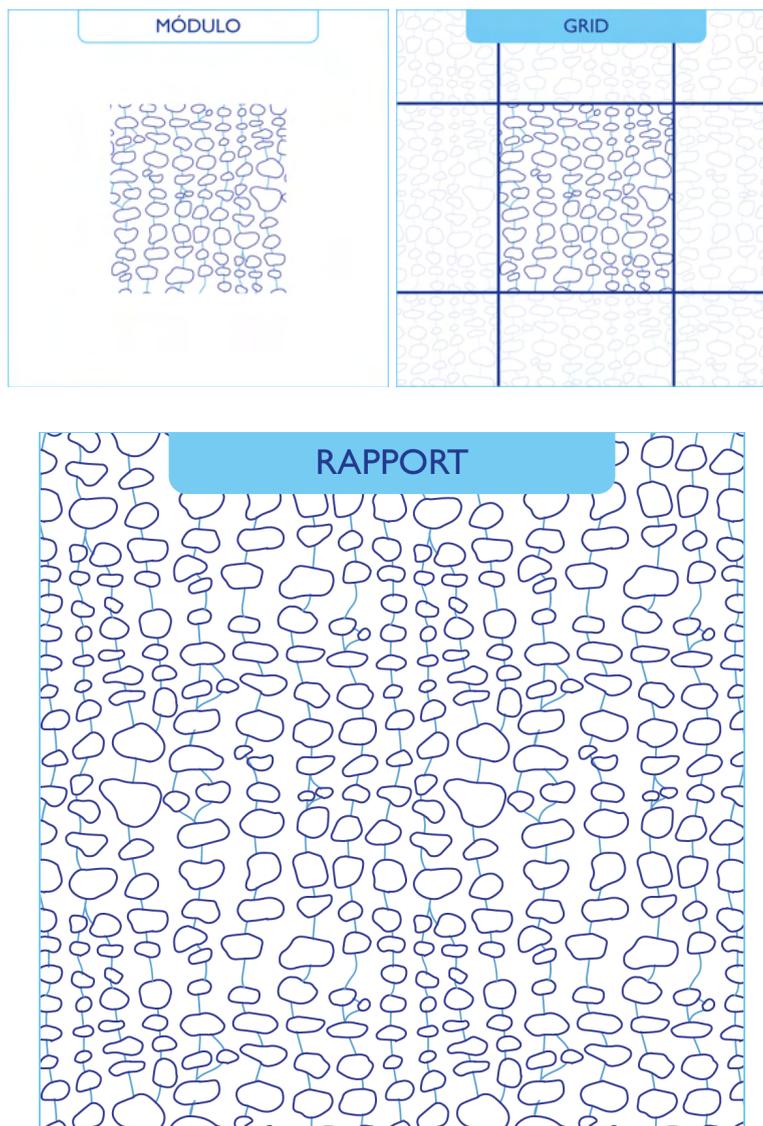


Fonte: acervo pessoal do autor

4.2 DETALHAMENTO DA ESTAMPA LEMENALDA

A construção da estampa Lemenalda foi mais simplificada, precisamos recortar alguns elementos orgânicos para que o rapport ficasse mais fluído, usando o módulo quadrado na medida de (496pt x 538pt) e aplicamos no sistema alinhados sem rotação ou reflexão, no software Adobe Illustrator. Expressando seu ritmo calmo e meio confuso, a estampa é ordenada pela verticalidade e harmonizada pelo seu espaçamento.

Figura 20: Módulo/Grid/Rapport - Estampa Lemenalda

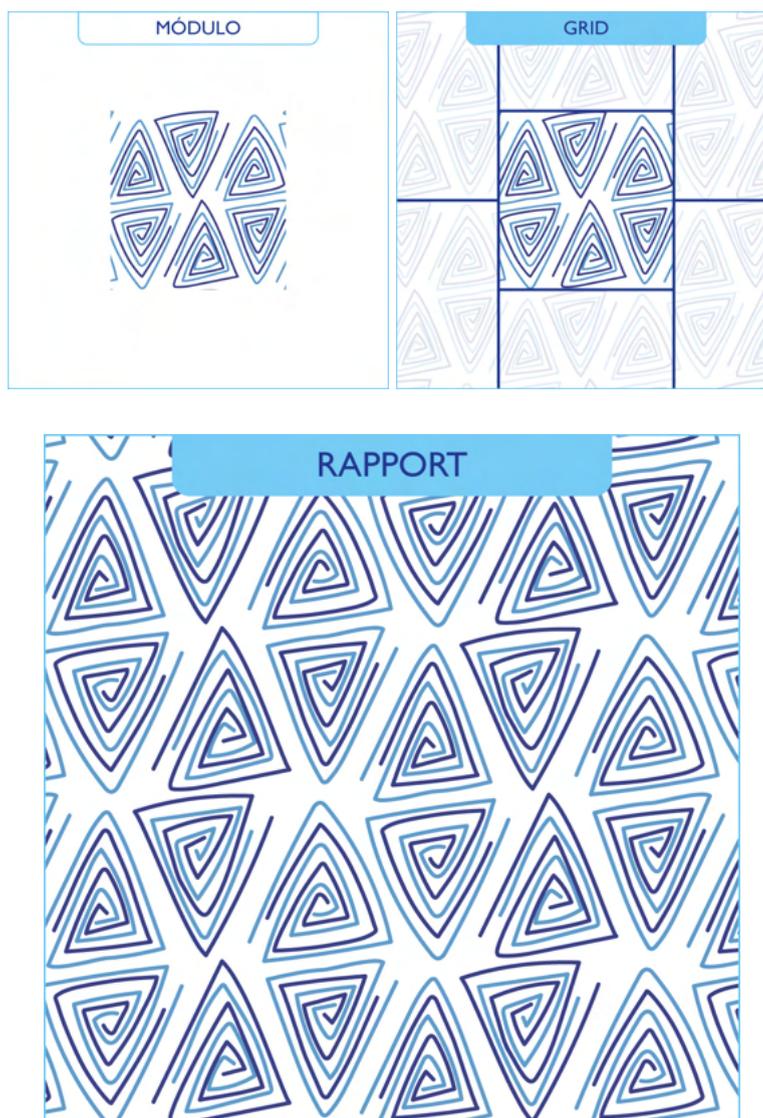


Fonte: acervo pessoal do autor

4.3 DETALHAMENTO DA ESTAMPA AICIBERGUIANA

Essa estampa tende ser mais simétrica e seus elementos foram rotacionados para proporcionar dinamismo sem deixar de remeter à ordem, equilíbrio e força. Seu sistema de repetição foi o não alinhado vertical, aplicado no software Adobe Illustrator e seu módulo quadrado na medida de (496pt x 510pt).

Figura 21: Módulo/Grid/Rapport - Estampa Aiciberguiana

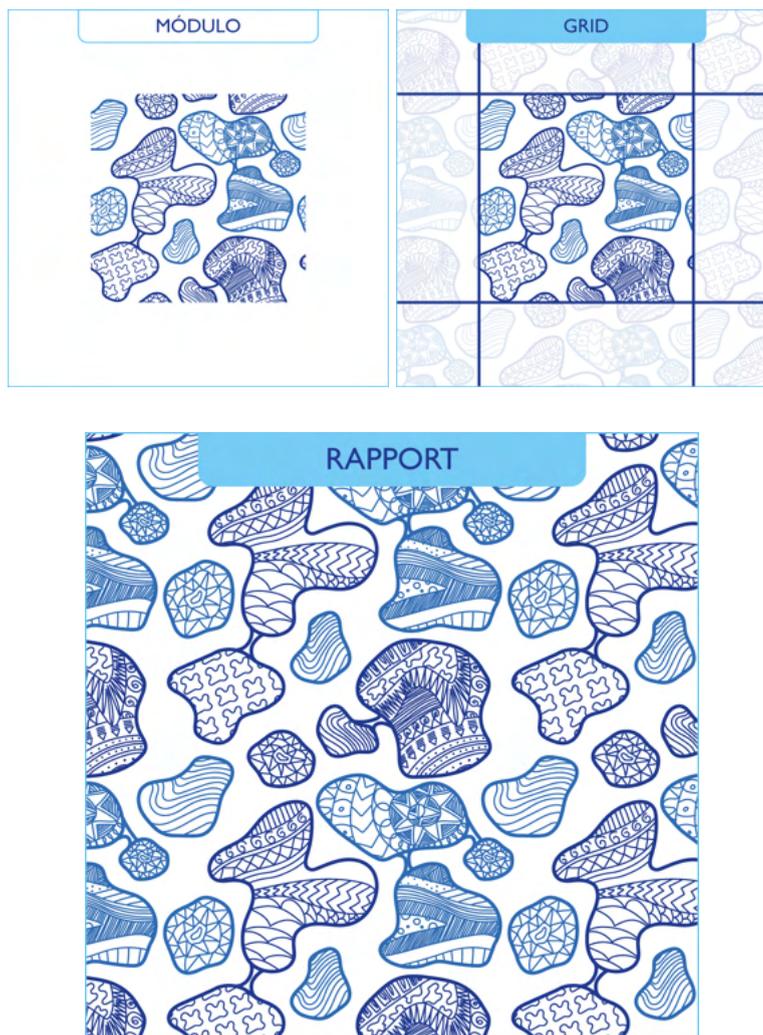


Fonte: acervo pessoal do autor

4.4 DETALHAMENTO DA ESTAMPA FISGUEINILDA

Para quebrar a sensação de ordem da Estampa Aiciberguiana, a estampa fisgueinilda é construída com um toque espontâneo através dos seus elementos orgânicos, a composição explora as dimensões deixando alguns elementos maiores e outros menores, remetendo ao tempo das memórias, algumas próximas outras mais distantes. Seu sistema de repetição foi o não alinhado vertical, aplicado no software Adobe Illustrator de módulo quadrado na medida de (608pt x 595pt).

Figura 22: Módulo/Grid/Rapport - Estampa Fisqueinilda

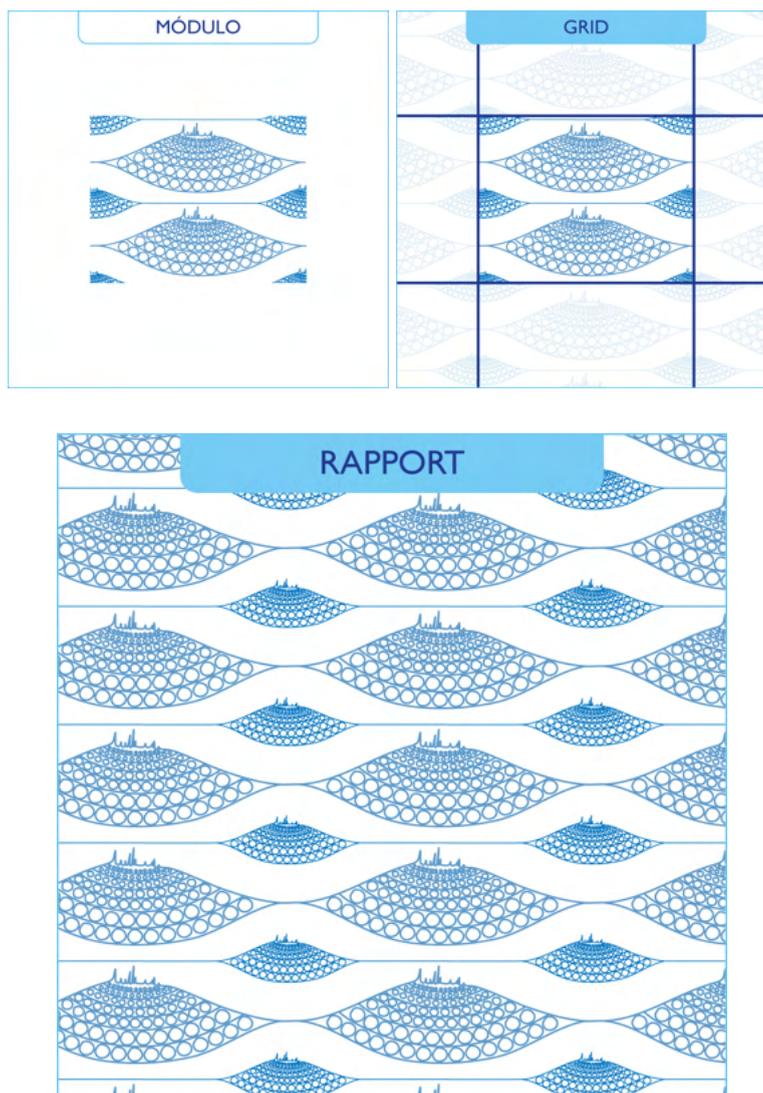


Fonte: acervo pessoal do autor

4.5 DETALHAMENTO DA ESTAMPA ANCORITINA

Por fim, a estampa Ancorina, minimalista estática, seus elementos se repetem no próprio módulo para facilitar a composição. Tem um movimento interno bem articulado, com uma direção horizontal, simétrica para remeter a estabilidade e causar a sensação de pausa. Esse módulo na medida de (611pt x 477pt) foi feito com o sistema de repetição não alinhado vertical, aplicado no software Adobe Illustrator.

Figura 23: Módulo/Grid/Rapport - Estampa Ancoritina



Fonte: acervo pessoal do autor

4.6 A COLEÇÃO E SUAS POSSÍVEIS APLICAÇÕES

Num panorama geral, as estampas 1 e 2 são marcadas pela continuidade da linha, funcionando como elemento de junção. Mas há uma quebra na estampa 3 e 4, com uma separação maior dos elementos, uma espécie de interrupção que dá ritmo para a coleção de estampas. Já na estampa 5, a fluidez retorna com o elemento da linha e o retorno de formas circulares apresentadas numa direção horizontal acolhendo todos os conceitos apresentados, dando fechamento à narrativa.

Figura 24: apresentação das estampas finais



Fonte: acervo pessoal do autor

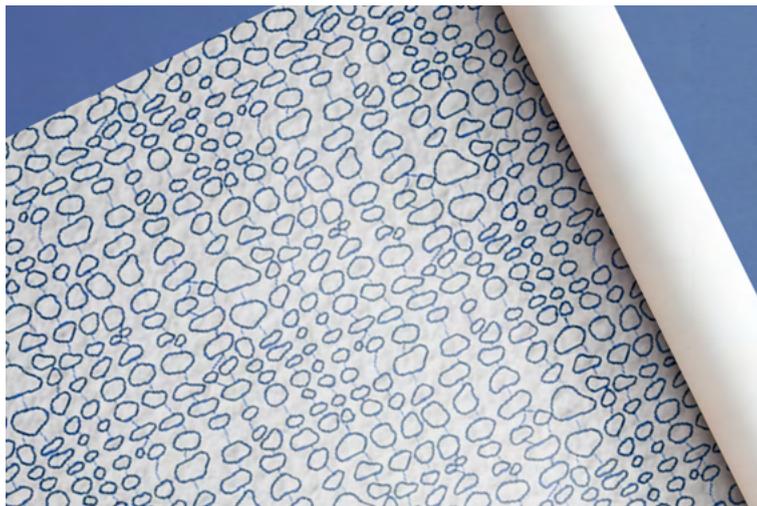
Como foi dito anteriormente, estampas agregam valor aos produtos, porque os tornam únicos e diferentes, transmitindo uma ideia, um estilo, uma personalidade que faz com que o público se conecte. Através da tecnologia é possível aplicar essas composições em diversos objetos e inúmeras superfícies, abaixo segue alguns protótipos.

Figura 25: Aplicação - Estampa 1



Fonte: elaborado pelo autor

Figura 26: Aplicação - Estampa 2



Fonte: elaborado pelo autor

Figura 27: Aplicação - Estampa 3



Fonte: elaborado pelo autor

Figura 28: Aplicação - Estampa 4



Fonte: elaborado pelo autor

Figura 29: Aplicação - Estampa 5



Fonte: elaborado pelo autor

Além das estampas, os elementos também podem ser explorados de forma individual nas superfícies.

Figura 30: Aplicação de um único elemento



Fonte: elaborado pelo autor

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

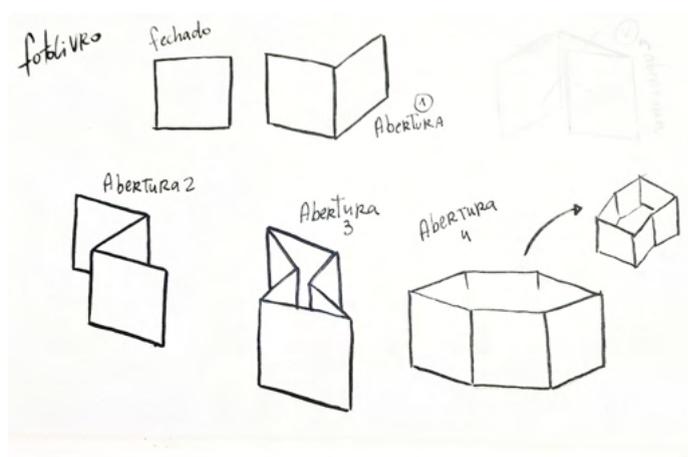
Esse projeto teve como resultado uma coleção de estampas com 5 composições inspiradas em lembranças que enlaçam a trajetória acadêmica e as experiências vividas pela autora durante essa atividade.

Seu propósito é mostrar que é possível agregar nossas memórias na criação de artefatos, de modo a obter um resultado com mais significado e autêntico. O projeto uniu ferramentas analógicas e digitais, juntando campos como a arte, a fotografia e o design para estabelecer relações entre si como uma grande colcha de retalhos.

Durante a prototipagem houve falta de recursos e espaço para produzir as revelações das estampas em cianotipia. Por isso foram feitas adaptações, com o uso do software Adobe Photoshop para manipular as imagens de forma digital adicionando efeitos característicos da técnica. Dentre esses efeitos, foi explorado o alto contraste na imagem, assim como ressaltada a presença do azul ciano evidenciando a monocromia das imagens e a textura do papel.

Para apresentar a coleção foi desenvolvido um fotolivro impresso, contendo a capa numa caixa e no seu interior o caderno, que a partir de um método de dobradura, se mostra todo conectado, como um grande círculo ilustrado frente e verso. A ideia é que haja uma leitura contínua das estampas, que tudo possa ser o início e que não tenha fim, que seja cíclico.

Figura 31: Esboço do fotolivro



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 32: Capa da caixa

Fonte: Elaborado pelo autor - Foto: Cláudio Henrique

Na capa é apresentado o título do projeto, na linguagem visual desenvolvida. Elementos como a tipografia, “estampando” um estilo cursivo remetendo ao feito a mão, a escrita, a diário que envolve o contar de experiências, já que estamos relatando uma história, a palavra “memória” num estilo de letra retrô, que lembra a composições dos anos 90 e 80, que também tem curvas, fazendo referência a algo maleável, fluido remetendo a água e dando a ideia de mergulho. Também as figuras de colagem, a textura de papel e o rasgado que afirmam essas sensações afetivas.

Figura 33: Contracapa da caixa



Fonte: Elaborado pelo autor - Foto: Cláudio Henrique

O verso segue com um resumo apresentando o projeto, contando seu objetivo e o seu propósito com as marcas apoiadoras envolvidas.

Figura 34: Caixa aberta com o fotolivro sendo retirado



Fonte: Elaborado pelo autor - Foto: Cláudio Henrique

O fotolivro em si tem conteúdos na frente e no verso (ou seja, dentro e fora). São ao todo seis faces, uma delas mostra todas as estampas juntas num encaixe referente ao grid definido. No seu verso, registros de memórias da trajetória do projeto que foram descartadas para construir a narrativa, como: imagens da autora na sala escura revelando, fotografias de texturas que foram utilizadas em testes e uma focando na câmera trazendo a presença e enfatizando a importância da fotografia no projeto.

Figura 35: Recorte de dentro do fotolivro



Fonte: Elaborado pelo autor - Foto: Cláudio Henrique

Cada imagem e cada distribuição de elementos foram estudadas minuciosamente para remeter e expressar os conceitos do projeto, como esse detalhe registrado acima. Duas faces do fotolivro se conectando, a composição referente a estampa Turvânia, seus elementos principais dos objetos (o laço, o rádio, a câmera) e a imagem da autora na sua infância, que traz o mergulho, a descoberta do contato com a fotografia, os seus laços familiares, a importância dessas raízes como referências na construção de um repertório, conectando desta forma a face ao lado. Há também a imagem da autora, numa cena (no laboratório) em que imerge neste projeto, redescobrimo e ressignificando a fotografia, explorando essas vertentes alternativas da revelação artesanal. Dois tempos, duas memórias se conectando, que dão margem à interpretações.

Figura 36: Recorte de dentro do fotolivro



Fonte: Elaborado pelo autor - Foto: Cláudio Henrique

Figura 37: Fora do fotolivro



Fonte: Elaborado pelo autor - Foto: Cláudio Henrique

Nas demais 5 faces da frente as composições mantêm um mesmo padrão para a apreciação das estampas e mostram o comportamento de cada uma nas mesmas superfícies. Assim, conclui-se que o projeto “Estampando Memórias, um resgate dos processos históricos da fotografia aplicados ao design de superfície” em meio a todas as interferências e adaptações, realiza seu propósito. Abaixo segue em página horizontal, para melhor visualização, a imagem plana das duas faces do fotolivro para a apreciação de sua narrativa e suas estampas aplicadas.

Figura 38: Face interna do livro



Fonte: elaborado pelo autor

Figura 39: Face externa do livro



Fonte: elaborado pelo autor

REFERÊNCIAS

- DUBOIS, P. *O ato fotográfico e outros ensaios*. Campinas: Papirus, 1993.
- EFTAIHA, Diana. 6 Elementos de Design para Fotografias Deslumbrantes. *Lomography*. 2012. Disponível em: www.lomography.com.br/magazine/185848-6-elementos-de-design-para-fotografias-deslumbrantes. Acesso em: 21 jul. 2017.
- FREITAS, Renata Oliveira Teixeira de. *Design de Superfície: ações comunicacionais táteis nos processos de criação*. São Paulo: Blucher, 2011.
- HACKING, J. *Tudo sobre fotografia*. Rio de Janeiro: Sextante, 2012.
- HELLEN, E. *A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão*. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.
- LICHTENSTEIN, J. *A Pintura: Textos Essenciais: Teologia da Imagem - vol. 2*. Editora: 34,. 2004.
- LUPTON, E.; PHILLIPS, J. C. *Novos fundamentos do design*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- MENEZES, MS.; PASCHOARELLI, LC (Orgs.). *Design e planejamento: aspectos tecnológicos* [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009
- MUNARI, B. *Das coisas nascem coisas*. Martins Fontes, São Paulo, 2002.
- RODRIGUES, Brenda. Poema produzido em exercício criativo para este trabalho de conclusão de curso. Autopublicado, 2019.
- RUBIM, R. *Desenhando a superfície*. São Paulo: Edições Rosari, 2004.

DANIELLY DE MELO MACÊDO

ESTAMPANDO MEMÓRIAS: Um resgate dos processos históricos da fotografia aplicados ao design de superfície

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, na modalidade de relatório científico, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel/licenciado em 2022.

Aprovado em: 12/05/2022.

BANCA EXAMINADORA

Profa Daniela Nery Bracchi (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Eduardo Romero Lopes Barbosa (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Profa. Andrea Camargo (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco